guides.be

Belgique-België
PP
Bruxelles X
1/2746
N° agréation : P401231

Je suis généreux comme le feu

Photo : Ronde Étoile du Berger • 13ème HC

lutins

Edit.resp.: Guides Catholiques de Belgique ASBL (G.Convent) • numéro spécial • Bimestriel • Ne paraît pas en janvier
rue P.E. Janson 35 • 1050 Bruxelles • tél. : 02/538.40.70 • fax : 02/537.33.62 • www.guides.be • gcb@guides.be • bureau de dépôt : Bruxelles X

Coucou,

Te voici maintenant prêt à aller au camp, c'est un grand moment pour toi qui n'as pas encore eu l'occasion de partir avec ta ronde ou qui va retrouver l'ambiance festive du camp.

Dans cette revue, tu découvriras le troisième élément : LE FEU.
Ouille, ça brûle ! Oui, mais cela peut aussi t'apporter plein de bonnes choses comme par exemple de la chaleur, de chouettes veillées autour du feu avec une guitare.
Tu y trouveras aussi certaines activités à faire AVEC UN ADULTE car elles peuvent être dangereuses. Tu les reconnaitras à ce picto :

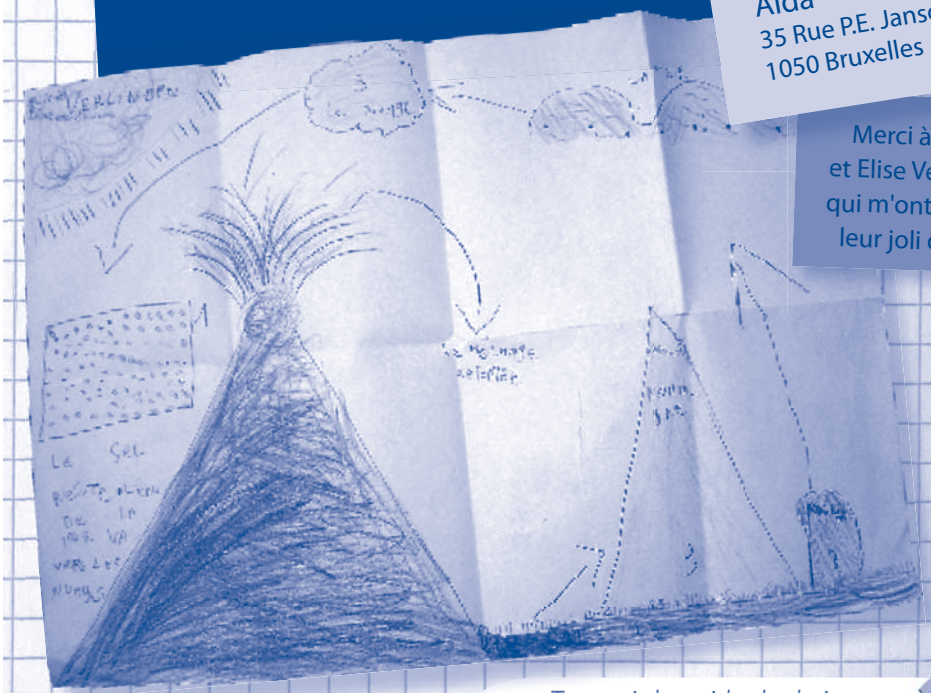
Amuse-toi bien à ton camp et donne-moi de tes nouvelles. Envoie-moi plein de photos pour que dans la prochaine revue tout le monde puisse voir comment vous vous êtes amusés au camp.

Gros poutous du pays des mille collines,

Aïda

J'aime avoir des petits mots et des dessins,
n'hésite pas à m'en envoyer

Aïda
35 Rue P.E. Janson
1050 Bruxelles



Merci à Alicia et Elise Verlinden qui m'ont envoyé leur joli dessin.

Tu reçois le *guides.be lutins* 2 fois par année car tu es membre d'une ronde chez les GCB.

Je suis généreux comme le Feu

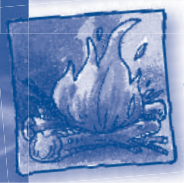
Le feu correspond à la troisième année chez les lutins.Tu te trouves un peu plus loin sur le Sentier. Tu vas découvrir l'élément feu.

Tu essaies de faire profiter au maximum la Ronde de ton enthousiasme et de tes qualités. Sur le **logo du feu**, tu peux voir des flammes vives et entraînantes, mais aussi destructrices…

Tu vas découvrir avec moi, les 5 feux auxquels tu peux ressembler.
Tu es parfois l'un ou l'autre ou plusieurs en même temps :

Feu de braises : tu apaises, tu es discret mais fort utile, il ne faut qu'un souffle pour que tu reprennes.

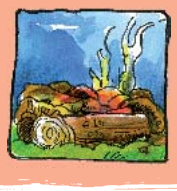
Feu d'artifice : tu explose, tu dynamises, tu ne vis qu'un instant mais tu recommences sans cesse.



Feu de camp : tu rassembles, tu réchauffes, tu mets de l'ambiance.

Feu rouge : tu es un obstacle, tu contraries.

Feu de phare : tu éclaires, tu guides, tu indiques le bon chemin.



Feu de braise

« Aïda est feu de braise quand, discrètement, elle ramasse des herbes pour préparer des tisanes pour Mère Florine. »

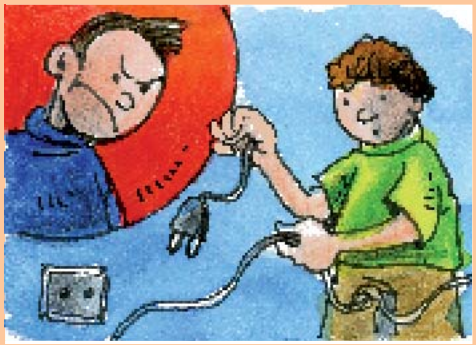
Le Feu est très utile pour réchauffer, éclairer mais peut également être dangereux car le Feu peut aussi détruire lors d'un incendie.

Comme le FEU DE BRAISE, tu apaises, tu es discret mais fort utile, il ne faut qu'un souffle pour que tu reprennes.

Tu vas découvrir ici ce qu'il faut faire lorsque le feu devient un danger et les moyens de prévention qui existent pour éviter qu'il le devienne. J'ai rencontré un pompier très sympa qui te donne toutes les informations pour te protéger contre le feu et ce qu'il faut faire lorsqu'il y a le feu près de chez toi. Tu peux toi aussi rendre visite aux pompiers avec tes animateurs ou tes parents.

Jacques, sapeur pompier à Bruxelles

1. Ne pas jouer avec des allumettes, bougies…



2. L'électricité peut provoquer un incendie : ne joue jamais avec des appareils électriques, des fils ou des prises de courant.

3. **En cas d'incendie :** téléphone immédiatement aux pompiers n° 100 (112)

5. **En cas de brûlures :** avant tout, rince abondamment à l'eau froide.

4. **Lorsque tes vêtements sont en feu :** couche-toi immédiatement sur le sol, roule-toi par terre ou enveloppe-toi dans une couverture, tout en protégeant ton visage avec tes mains.

6. **Lorsque tu fuis un incendie :** n'oublie pas de fermer la porte derrière toi, afin de contenir le plus longtemps possible les flammes.

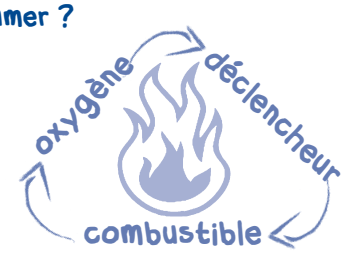
Attention, le Feu ça brûle !

Les composants du Feu

Savais-tu que le Feu a besoin de trois éléments réunis pour se déclencher et se consumer ?

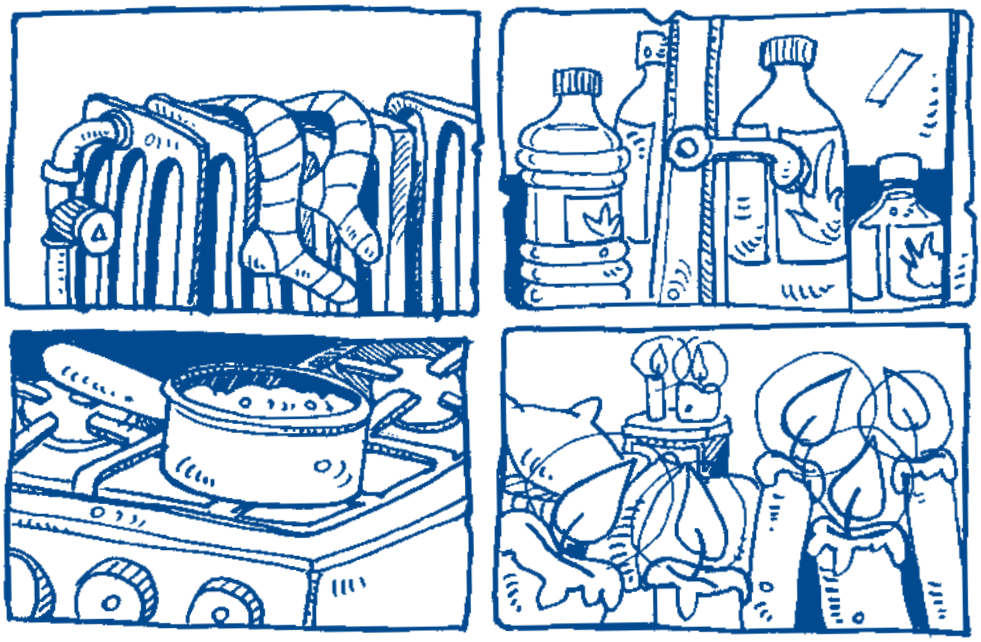
Il faut :

- un **combustible** solide, liquide ou gazeux (ex : papier, du bois...)
- De **l'oxygène**
- Un **déclencheur** (flamme, étincelle...) mais pas nécessairement chaud (ex : l'électricité). C'est la combustion qui produit la chaleur.



Ces trois éléments forment le TRIANGLE DU FEU

Dans quelle situation penses-tu qu'il y a un risque de danger ? Voici ici 4 dessins, colorie-les en rouge quand la situation est dangereuse ou en vert si elle ne l'est pas.



En connais-tu d'autres ?

A quoi sert l'oxygène ?

Dans cette expérience, tu découvriras que le feu a besoin de l'oxygène pour vivre.

Fais attention lorsque tu manipules les allumettes, fais cette expérience en présence d'un adulte.

Matériel nécessaire :

- Un bocal de grande taille
- Une bougie chauffe-plats
- Des allumettes

L'expérience

1. Allume la bougie (demande à un adulte de t'aider).
2. Place le bocal sur la bougie et observe.

Que se passe-t-il ?

Qu'en déduis-tu ?

Réponse : La bougie s'éteint parce que le feu a besoin d'oxygène pour vivre. L'oxygène est donc un combustible. Dans notre corps aussi (mais sans flammes), c'est lui qui nous donne l'énergie dont nous avons besoin pour vivre.

Feu d'artifice

« Lorsqu'elle sautille de joie car elle n'a pas abandonné, Aïda est feu d'artifice »

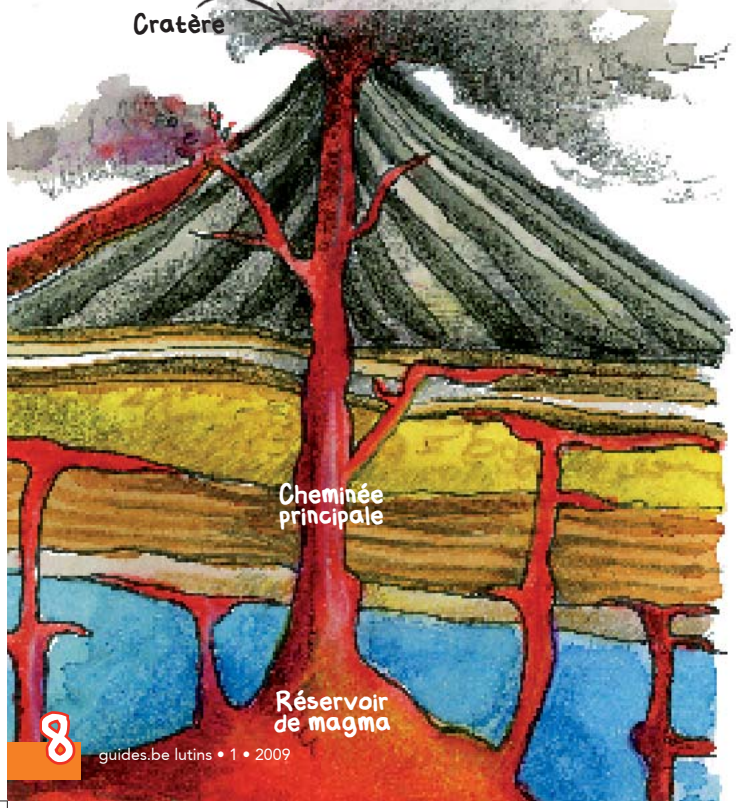
Comme le FEU D'ARTIFICE, tu exploses, tu ne vis qu'un instant mais tu recommences sans cesse.

Tu sais que le feu peut être utile mais également dangereux comme les volcans, les éclairs (dans certains cas)...
Je vais te faire découvrir les volcans.

Qu'est-ce qu'un volcan ?

Un volcan est une ouverture dans la terre de laquelle jaillissent des gaz, des morceaux de roches et du magma. Le volcan crache aussi de la vapeur d'eau et des cendres qui montent en grosse fumée.

Ce n'est pas vrai qu'il y a du feu à l'intérieur des volcans. Le magma sort des volcans vient des profondeurs de la terre. Le magma, c'est de la roche fondue venue du centre de la terre.



Les volcans permettent à l'énorme pression qui règne au cœur de la terre de s'échapper de temps en temps. A ce moment, on dit que le volcan entre en éruption.

Le volcan est composé de **trois parties** :

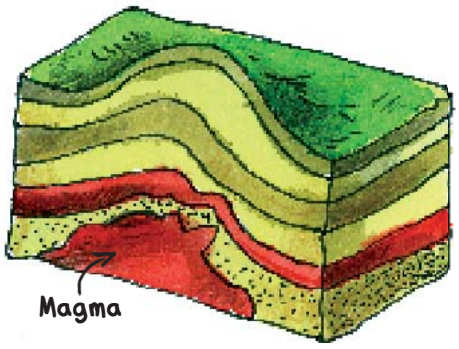
1. Le **réservoir de magma** en profondeur.
2. La **cheminée** par laquelle le magma remonte (on l'appelle une cheminée volcanique).
3. Le **cratère** qui est la bouche du volcan (on l'appelle la montagne volcanique).

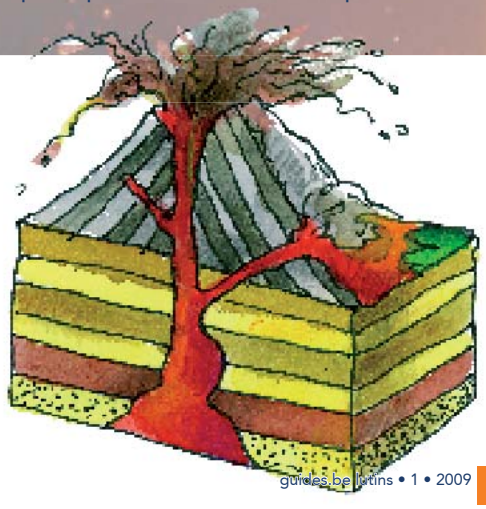
Comment naissent les volcans ?

L'enveloppe extérieure dure recouvrant la Terre appelée écorce terrestre est divisée en gros morceaux, les plaques, qui s'imbriquent les unes dans les autres. Elles bougent tout le temps, s'écartent, se cognent et glissent l'une sous l'autre. Elles bougent aussi tout doucement mais parfois dans certains cas, elles sont aussi à l'origine des tremblements de terre. C'est au bord de ces plaques que les volcans naissent parce que c'est à cet endroit qu'il est le plus facile pour le magma de s'échapper.

La formation d'un volcan a lieu lors de la première éruption de magma à la surface en un endroit précis. Le magma s'élève vers l'écorce où il forme un réservoir de magma à environ 3 km de la surface de la terre.

La pression augmente petit à petit à cause du magma qui pousse sur les roches tout près. Le magma se dirige vers les zones de roches peu épaisses pour s'échapper par les cheminées. Une fois formé, le volcan sera toujours en éruption tant qu'il sera alimenté en magma. La lave, en refroidissant, devient dure et crée des roches volcaniques. La lave est une roche issue du magma qui est émise sous une forme plus ou moins liquide par les volcans en éruption.





Tous les volcans se ressemblent ?

Non, les volcans peuvent prendre différentes formes selon l'endroit où ils naissent. Ils peuvent même se former sous l'eau. Ce qui différencie le plus les volcans entre eux, c'est l'éruption en elle-même. On classe les éruptions selon la manière dont la lave sort du volcan, ce qui dépend en grande partie de la texture de la lave et de la facilité avec laquelle les gaz qui s'y trouvent peuvent s'échapper.

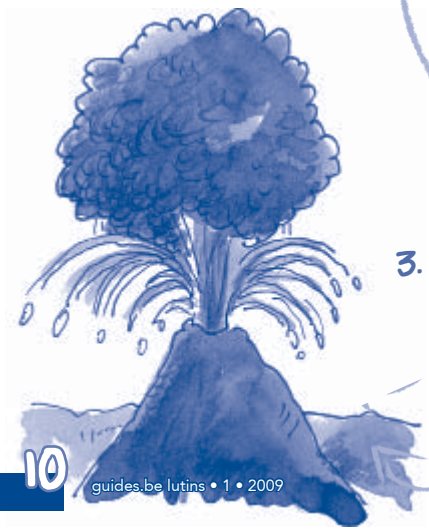
Il existe 5 types d'éruption :

1. Les éruptions hawaïennes

Elles sont généralement les moins violentes. Les bulles de gaz s'échappent facilement du volcan. La lave coule de façon fluide, ce qui donne naissance à de larges volcans plats.

2. Les éruptions stromboliennes

La lave est un peu visqueuse. Les gaz s'échappent par petites explosions. De plus, ce type de volcan projette des morceaux de lave fondue, des cendres et des gaz.

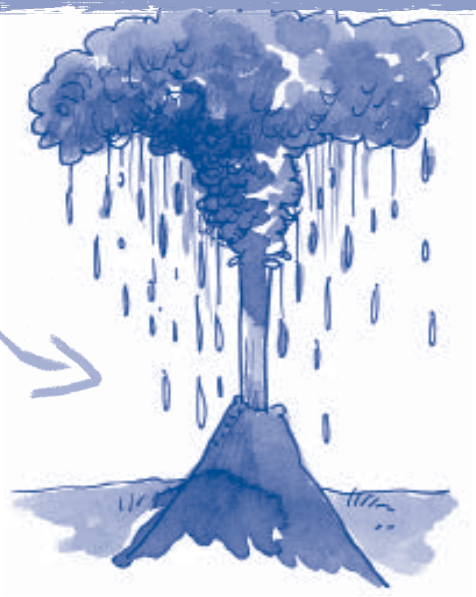


3. Les éruptions vulcaniennes

La lave est encore plus visqueuse que dans les éruptions stromboliennes. Ici, les gaz s'échappent de manière explosive. L'éruption est très violente: elle projette des morceaux de roche dure et de grosses quantités de cendre.

4. Les éruptions pliniennes

La lave est vraiment très visqueuse. Les gaz emprisonnés créent des explosions massives qui envoient d'énormes quantités de cendres volcaniques très haut dans les airs.



5. Les éruptions péléennes

La lave est presque solide. Les cendres et les gaz s'échappent mais ne montent pas haut dans les airs: ils suivent la lave.

Une autre caractéristique des volcans les différencie les uns des autres : leur activité. Il existe des volcans actifs, c'est-à-dire qui peuvent entrer en éruption à tout moment, des volcans endormis qui ne donnent pas signe d'activité mais qui, selon les vulcanologues (les personnes qui étudient les volcans) pourraient entrer à nouveau en éruption, ainsi que de volcans éteints qui n'ont pas donné signe d'activité depuis 10 000 ans.

Si tu veux en savoir plus sur les volcans : www.curiosphere.tv/ressource/1710-les-volcans

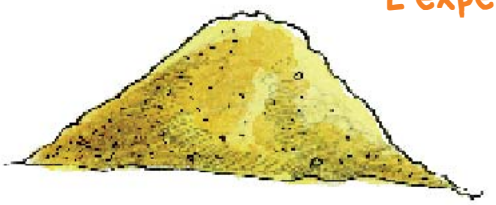
Et toi ? As-tu déjà vu un volcan en activité ou éteint ? Raconte-moi ton aventure...

Une expérience volcanique :
Fais ton propre volcan !

Matériel nécessaire :

- Du bicarbonate de soude
- Du savon liquide
- Du vinaigre
- Du piment en poudre pour faire le rouge (paprika).
- Un bouchon ou de la pâte à modeler
- Du sable
- Un récipient étroit comme une éprouvette

L'expérience



1. Construis une montagne en sable. Il est préférable de la réaliser dehors ou sur une planche de bois pour éviter les dégâts.

2. Verse une cuillère à café de bicarbonate de soude dans l'éprouvette et ajoutes-y un peu d'eau chaude. Agite le contenu jusqu'à ce que la poudre soit dissoute dans l'eau.

3. Ajoute quelques gouttes de savon liquide et de colorant (de préférence rouge) et agite à nouveau.

4. Place un bouchon ou de la pâte à modeler sur l'éprouvette pour empêcher le sable d'y pénétrer et enfonce l'éprouvette dans le sable.

5. Enlève le bouchon de l'éprouvette et verse quelques gouttes de vinaigre dans celle-ci. L'acide du vinaigre va réagir avec le mélange en provoquant des bulles de gaz qui vont jaillir de ton volcan comme de la lave rouge.

Feu de camp

Carnet spécial veillée

Photo : Montée • 27ème LCo

guides catholiques de belgique

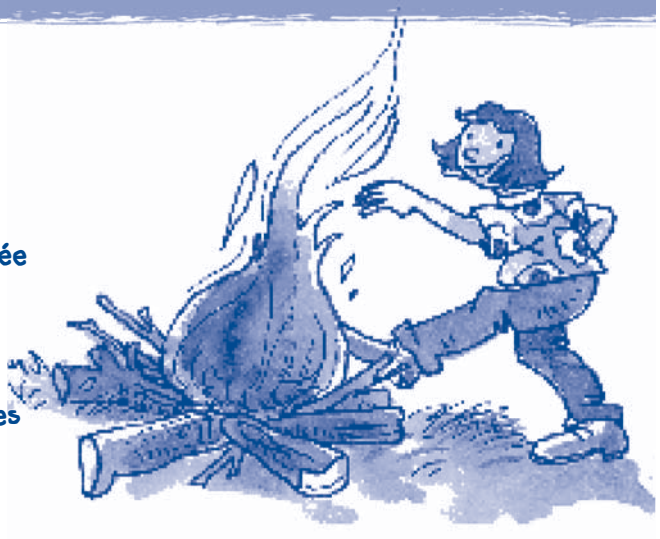
Carnet extrait du *guides.be lutins* • n°1-2009

Feu de camp

« Aïda est feu de camp quand elle allume un feu
et discute auprès de celui-ci avec Philibert »

Comme le FEU DE CAMP,
tu rassembles, tu réchauffes,
tu mets de l'ambiance.

**C'est bientôt le grand camp
et tu vas présenter le badge
que tu as réalisé pendant l'année
ou lors du camp.
Tu n'as pas encore choisi celui
qui t'intéresse, pas de panique,
voici ici quelques exemples
des différents badges possibles
mais bien sûr, tu peux
en inventer d'autres.**



Présentation des badges

Vert

Tu peux explorer notre environnement, mieux connaître le monde végétal, animal et minéral et tout ce qui touche au respect de la nature.

Marmiton

Tu aimes les bonnes odeurs, les bons petits plats, les tables décorées de manière originale… Alors le badge marmiton te conviendra parfaitement.

Sentinelle

La trousse de pharmacie, les consignes de sécurité, les gestes de prudence… Le badge sentinelle t'invite à être attentif aux risques quotidiens, à développer une réaction appropriée lors d'un accident ou d'un petit bobo.

Comédien

Le monde du spectacle t'attire ? Ou bien tu adores animer des jeux ? Tu préfères la danse, le funk, le rap ? Tu voudrais t'initier à un instrument ? Tu trouveras tout cela dans le badge comédien

Bricoleur

Tu as envie de manipuler des outils, de toucher à des techniques comme la poterie ou le scrapbooking, tu voudrais laisser libre cours à ton imagination ou à ta créativité, alors lance-toi dans le badge bricoleur. *(Le scrapbooking est une technique qui permet de mettre en valeur des photos avec de la récupération.)*

Rose des vents

Apprendre à orienter une carte, comprendre une légende, se repérer sur un plan… Ce sont des techniques que tu pourras approfondir dans le badge rose des vents.

Et bien d'autres encore…

Lorsque tu auras réalisé ton badge, il te reste à remplir **l'arbre à badges**.

Lorsque tu présentes un badge, tu t'enrichis d'un talent, mais c'est toute la Ronde qui profite également de ce talent. Tes animateurs ont reçu un poster qui s'affiche dans le local : c'est **le pommier millénaire** qui va accueillir tous les badges, tous les talents de ta Ronde. *Le poster est en vente à l'Economat.*

Lorsque tu as présenté ton badge, tu reçois une **feuille d'arbre** que tu peux remplir. Tu la découpes, tu la décores, tu notes ton prénom et le badge que tu as réalisé. Ensuite, tu peux aller la punaiser sur le pommier millénaire.

La veillée : qu'est-ce que c'est ?

Dans ce petit carnet détachable, tu découvriras des idées pour le **badge COMÉDIEN**. Il t'aidera à réaliser une veillée. Bien sûr n'oublie pas d'utiliser ce qu'il y a autour de toi pour ton animation car on peut faire de grandes choses avec des bouts de ficelles.

Comment se déroule une veillée ?

La veillée est un moment fort qui se passe généralement en soirée et qui clôture la journée. Elle se déroule en trois parties.

La première partie : c'est le début, il faut des chants ou des jeux d'ambiance auxquels tous doivent participer pour se sentir concernés. Organise des jeux avec tout le monde et des chants en canon. C'est l'un des moments les plus importants car pour qu'une veillée soit réussie, tout le monde doit avoir envie d'y participer.

La deuxième partie e
d'ambiance. Il est importa
téresse à ce qui se passe
que peuvent se situer de
une personne ou par peti

st la période où il y a plein
nt que tout le monde s'in-
, mais c'est à ce moment
s chants et des jeux pour
ts groupes.

La troisième partie est le moment du retour au calme. Tu dois prévoir des jeux, chants, etc... qui amèneront progressivement au calme complet et l'envie de dormir... Une histoire peut clôturer cette veillée.

N'oublie pas qu'il est très important de préparer ta veillée à l'avance pour ne pas te retrouver à courts d'idée.

Petites idées pour la veillée

Inventer à plusieurs une saynète et la jouer devant les autres lutins avec quelques bruitages, décors, déguisements…

Découvrir **quelques techniques de spectacles :** mime, ombre chinoise, prestidigitation, danse…

Les ombres chinoises

Invente une histoire et crée toi-même tes personnages.

Pour fabriquer tes marionnettes à ombres chinoises, il te faut simplement :

- du papier cartonné noir ou peins en noir
- des ciseaux
- des cure-dents ou bâtonnets en bois pour faire le manche.
- un spot de lumière.

1. Peins un carton en noir ou utilise du papier cartonné noir.
2. Avec un crayon, dessine la forme de tes personnages, du lieu (un château, une tour, un arbre…) puis découpe les formes (tu n'es pas obligé de faire les petits détails.)
3. Une fois que tu as préparé tes figurines, colle-les sur un cure-dent ou un bâtonnet de bois qui te servira de manche.
4. Pour mettre en action tes figurines créatrices d'ombres chinoises, place-les entre une source de lumière et un mur ou un drap blanc, dans une pièce sombre.

C'est prêt ! Tu peux jouer seul(e) ou avec des amis et raconter ton histoire à tes amis lutins.

Tu peux également utiliser le livre **Iles de contes** qui est disponible au Carrick, tu y trouveras plein d'histoires intéressantes à présenter en ombres chinoises ou à raconter à tes amis lutins.

La cheminée

Tous les joueurs, sauf deux, font un cercle. Dans le cercle, on place deux chaises, éloignées l'une de l'autre. On bande les yeux des deux joueurs et on les fait asseoir chacun sur une chaise (= leur «cheminée»). On dispose dans le cercle, une vingtaine d'objets incassables. En silence, les joueurs doivent à quatre pattes, rapporter un à un, le plus d'objets possible dans leur «cheminée». Le joueur qui a la cheminée la plus garnie a gagné.

Feu de différentes couleurs

Lors de la veillée, tes animateurs vont peut-être faire un grand feu.
Tu peux les impressionner en leur montrant que tu sais le colorer.
Fais bien attention lors de cette préparation.
Demande à un animateur de t'aider.

Voici la liste des précautions à prendre et le mode d'emploi :

- Prépare des petits mouchoirs de papier pour mettre les produits.
- Un mouchoir peut contenir une cuillère à soupe d'un produit.
- Jette les mouchoirs un à un dans le feu. Ils doivent être bien ficelés.
- Ne reste pas auprès du feu, les produits peuvent dégager des odeurs toxiques.

Il faut au moins 20 mouchoirs pour obtenir un résultat valable. Tu peux trouver ces produits en droguerie ou en pharmacie (demande à un adulte de les acheter avec toi)

Pour obtenir la couleur, il faut :

Verte	>	Sulfate de cuivre
Orange	>	Sel de cuisine
Violette	>	Chlorure de potassium
Vert pâle	>	Chlorure de baryum

Fais bien attention à ne pas mettre en bouche tes doigts lors de la manipulation, ces produits peuvent être dangereux.

Petits chants pour la veillée

Voici des idées de chants pour les différents moments de ta veillée

Chant énergique

Debout les gars

Hughes Aufray

Refrain :
Debout les gars réveillez-vous
Il va falloir en mettre un coup
Debout les gars, réveillez-vous
On va au bout du monde.

1. Cette montagne que tu vois
On en viendra à bout mon gars
Un bulldozer et deux cents bras
Et passera la route.

2. Il ne faut pas se dégonfler
Devant des tonnes de rochers
On va faire un 14 juillet
A coups de dynamite.

Chant calme

Chut, plus de bruit...

Chut ! Plus de bruit
C'est la ronde de nuit (bis)
En diligence, faisons silence,
Marchons sans bruit,
C'est la ronde de nuit

Retrouve dans la revue Lutin 1-2008 « Le chansonnier à colorier ».
Tu y trouveras plein de chansons pour chanter à ta veillée.
Si tu ne l'as pas reçu, envoie un petit mot à Aïda,
rue Paul Emile Janson 35 à 1050 Bruxelles et tu le recevras par la poste.

Encore une chouette expérience :
Le cadran solaire

Savais-tu que le soleil est une énorme boule de feu ?
Et que celui-ci peut t'aider à te donner l'heure ?
Pourquoi ? Parce que la terre tourne sur elle même en 24H,
si bien que la position du soleil dans le ciel nous donne
une idée de l'heure qu'il est (grâce à la position de la terre dans sa rotation)

Fais ton propre cadran solaire

1. Choisis une surface plane dans la nature. Prends garde que l'endroit ne soit pas couvert par une zone d'ombre. La surface doit être ensoleillée toute la journée Trace, à l'aide d'un bâton, un carré de 40 cm de côté.

2. Trouve son milieu en tirant deux diagonales et plante un bâton droit, mesurant maximum 30 cm.

3. Une fois ces préparatifs terminés, regarde ton cadran toutes les heures, et marque les points d'ombre d'un trait. De cette façon, tu sauras, les jours suivants, quelle heure est indiquée par l'ombre du bâton

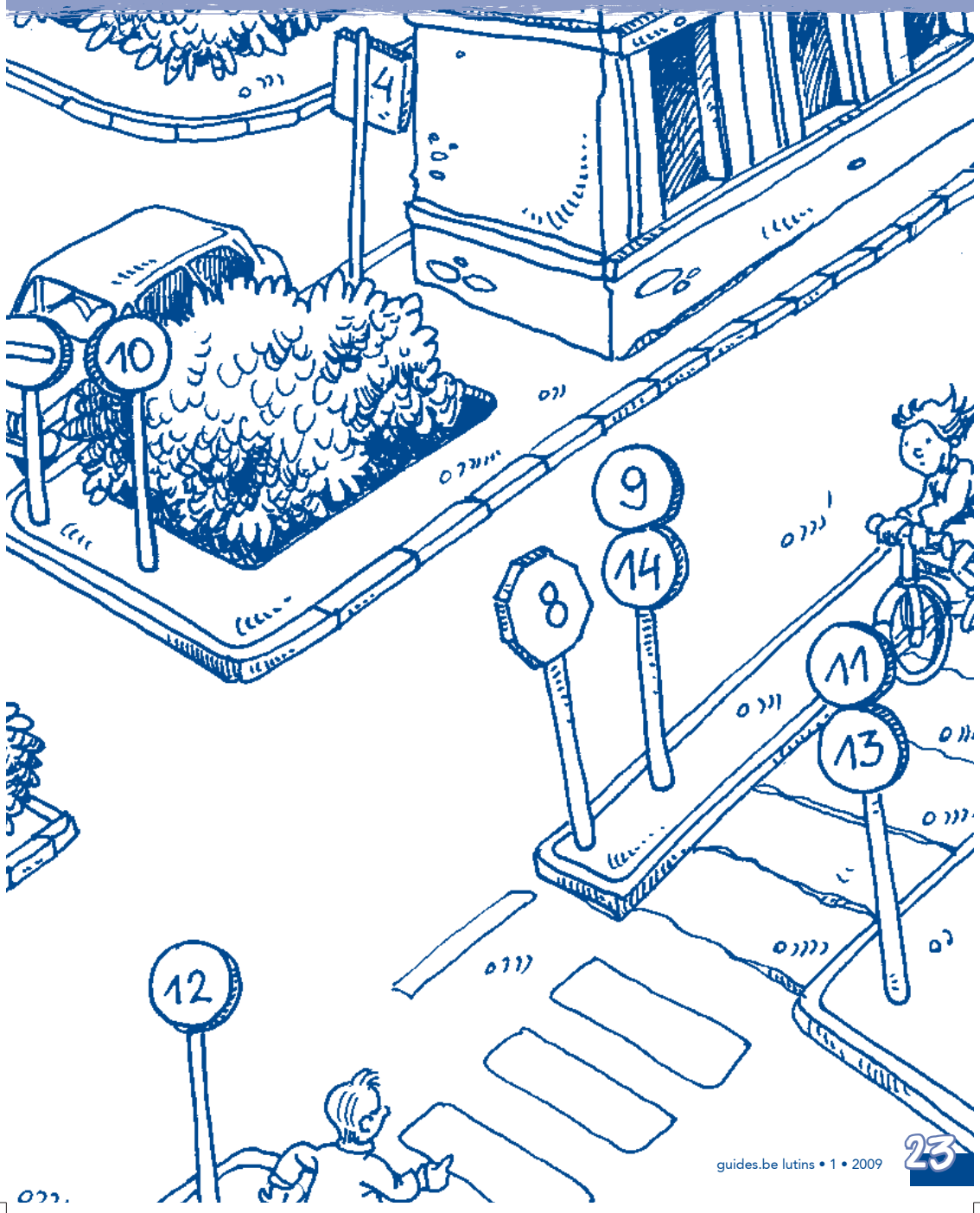
Avec l'aide des lutins de ta ronde, tu peux proposer à tes chefs de réaliser cette expérience. Quand tu seras au camp cet été, tu pourras construire un cadran solaire géant et pourquoi ne pas mettre un lutin au centre...

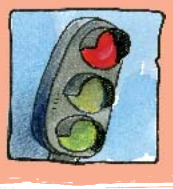
Feu rouge

Comme le Feu rouge, tu peux être un obstacle et contrarier les autres personnes.

Retrouve à quels endroits les panneaux (voir page 25) doivent être placés et puis avec la voiture que tu as construite (voir page 24), promène-toi et revois tes priorités !

1 > Interdiction de faire demi-tour • 2 > Parking • 3 > Chemin sans issue • 4 > Circulation à sens unique • 5 > Chaussée rétrécie • 6 > Endroit fréquenté par des enfants • 7 > Stationnement interdit • 8 > Stop • 9 > Accès interdit aux piétons • 10 > Interdiction de tourner à droite • 11 > Piste cyclable obligatoire • 12 > Limitation de vitesse • 13 > Chemin obligatoire pour piétons • 14 > Accès interdit aux cyclistes.


4
10
9
14
8
11
13
12



Construis ta petite voiture en pâte à sel

Matériel nécessaire :

- 1 verre de sel fin
- 1 verre d'eau tiède
- 2 verres de farine
- 1 cuillère
- 1 grand saladier ou un grand bol

Pour colorer la pâte à sel :

- du safran pour faire le jaune
- du piment en poudre pour faire le rouge (paprika)
- du colorant alimentaire : jaune, vert, rouge, bleu

1. Mélange ensemble les ingrédients de la pâte à sel. Si tu utilises un colorant en poudre, ajoute-le à la farine et au sel.
2. Mets dans un saladier ou un grand bol la farine et le sel. Bien mélanger avec les deux mains ou en utilisant une cuillère.
3. Verse l'eau en une seule fois et malaxe bien la pâte avec les mains. Elle doit être souple mais elle ne doit pas coller aux doigts. Si tu utilises un colorant liquide, verse-le dans l'eau avant d'ajouter celle-ci à la farine et au sel.
4. Modèle une petite voiture.

Si ta pâte à sel est **trop friable**, ou si elle se met à ressembler à des grains de sable, ajoute un peu d'eau, jusqu'à ce qu'elle soit souple et facile à travailler.

Si au contraire, elle est **trop molle** et **trop collante** ajoute de la farine et travaille la pâte. Attention, ajoute toujours la farine ou l'eau en petites quantités et en prenant soin de bien malaxer la pâte à chaque fois.

Température de cuisson : entre 75°C et 110°C. Le temps de cuisson moyen pour les petits objets (épaisseur 1 à 2 cm) est de 2 heures environ. Tu peux également la peindre après l'avoir cuit.

Les panneaux de signalisation

Interdiction de faire demi-tour

Interdiction de tourner à droite

Accès interdit aux piétons

Accès interdit aux cyclistes

Limitation de vitesse

Stationnement interdit

Piste cyclable obligatoire

Chemin obligatoire pour piétons

Chemin sans issue

Parking

Circulation à sens unique

Chaussée rétrécie

Stop

Endroit fréquenté par les enfants

Découpe les panneaux et colle-les sur un cure-dents. Plante le cure-dents dans une petite boule de pâte à sel que tu devras aplatir à la base pour faire en sorte que le panneau tienne.

Feu de phare

« Quand Aïda donne le saphir à Clamine
et lui dit comment s'en servir, elle est feu de phare »

Comme le FEU DE PHARE, tu éclaires,
tu guides, tu indiques le bon chemin.

Le phare

Un phare est un bâtiment de grande hauteur, situé au bord de la mer ou sur un îlot, permettant aux marins de se repérer. Avant, les marins n'avaient pas de moyens de savoir instantanément où ils étaient à l'approche des côtes, et ils ne pouvaient pas savoir comment amarrer. Il y avait alors des naufrages ! On a donc construit de hauts bâtiments pour qu'on puisse les voir de loin le jour, et on y a installé des lumières pour qu'on les voie de loin la nuit.

Jusqu'à récemment, tous les phares étaient habités par des gardiens de phare. Leur métier était de faire fonctionner le phare, c'est-à-dire d'allumer la lampe tous les soirs ou en pleine tempête.

Aujourd'hui, presque tous les phares sont automatiques : ils s'éteignent et s'allument tout seuls, et personne n'y habite.

De nombreux phares sont électriques. Les phares émettent une lumière, souvent blanche (elle signale alors une mer sans danger). Certains phares éclairent sur tout l'horizon, d'autres seulement dans une direction donnée : les premiers signalent une position, un point de repère, les seconds une direction.

Le plus souvent, il y a un phare dans les ports. Les ports suffisamment grands ont un phare rouge et un phare vert pour signaler leur entrée.

Photo : Phare de Cordouan • Gironde • France

Les 7 merveilles du monde

Les sept merveilles du monde sont les sept plus admirables créations de l'architecture de l'Homme durant l'Antiquité. Elles sont :

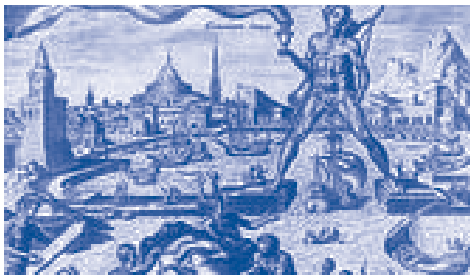
la pyramide de Khéops,
(La seule merveille encore visible aujourd'hui)

les jardins suspendus de Babylone,

le temple d'Artémis à Éphèse,

la statue de Zeus à Olympie,

le mausolée d'Halicarnasse,



le colosse de Rhodes

Le phare d'Alexandrie, en Égypte, était situé sur l'île de Pharos (qui a donné le mot *phare*) dans le port d'Alexandrie.

Il avait trois étages et mesurait 134 mètres de haut. Il a été construit vers 300 avant Jésus-Christ. La lumière d'un feu était réfléchie par un jeu de miroirs. Il était visible à 50 kms à la ronde. Ce phare a guidé les marins jusqu'au 14ème siècle.
Aujourd'hui, des fouilles archéologiques sous-marines sont organisées pour remonter ses pierres.

Les recettes au Feu

Des chapatis au chocolat

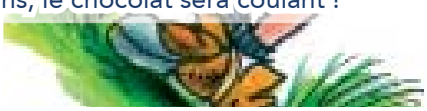
Ingrédients : de la farine, de l'eau, du sel, du chocolat en morceaux, du papier aluminium et un morceau de bois

Prends un peu de farine, rajoute une pincée de sel et un peu d'eau. Malaxe le tout. Pour savoir si ton mélange est bon, tu dois pouvoir faire une boule avec la pâte sans qu'elle colle à tes doigts. Si elle te colle aux doigts, rajoute de la farine. Par contre, si la boule s'effrite, ajoute un peu d'eau.

Quand tu obtiens une belle boule, écrase-la entre tes mains, ou avec un rouleau ou une bouteille, pour en faire une sorte de crêpe bien plate. Tu as un chapati ! Mets le morceau de chocolat au milieu et referme le chapati de manière à ne plus voir le morceau de chocolat.

Enveloppe ton chapati avec du papier aluminium et laisse-le cuire sur les braises. Retourne-le de temps en temps avec ton morceau de bois

Après une dizaine de minutes, c'est cuit.... Fais attention lorsque tu le sors du feu, il est très chaud. Quand tu mords dedans, le chocolat sera coulant !

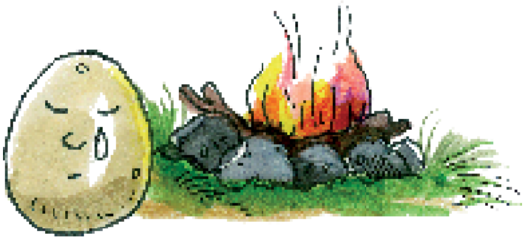


Recettes avec des oeufs...

Voici quelques recettes autour de l'œuf à cuire au feu

L'œuf qui pleure

Un œuf à la coque sans le faire bouillir ! Place l'œuf devant les braises du feu (5 à 10 cm de distance, selon la force des braises). Au bout de 2 minutes, retourne l'œuf tout doucement. Et surveille de près : dès qu'il « pleure » (une goutte d'eau perle sur sa coquille), c'est qu'il est à point.



L'œuf à la broche

Deux petits coups secs de la pointe de ton couteau. Tu as percé les extrémités de la coquille. Enfile une brochette : une petite branche de bois vert pelée, bien droite. Fais-le cuire au-dessus des braises 3 minutes.

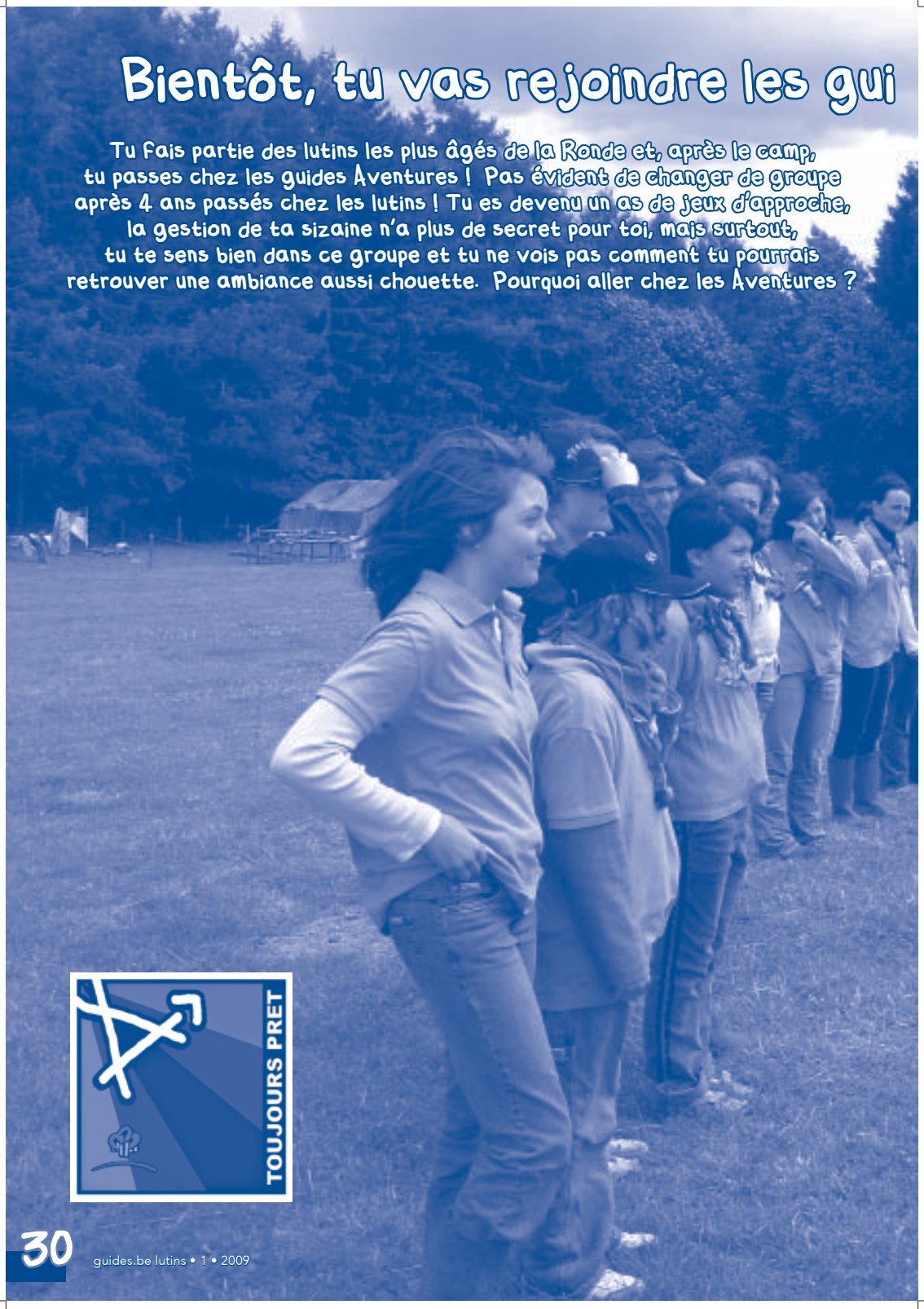
L'œuf en patate

Tiens verticalement une pomme de terre non épluchée. Coupe et garde le haut, creuse l'intérieur. Dans le trou, verse l'œuf cru. Remets le chapeau en place. Dans une papillote en alu, fais-la cuire sous la cendre, tout près des braises.

Source : *Copain des bois, le guide des petits trappeurs*, Edition Milan.

Bientôt, tu vas rejoindre les gui

Tu fais partie des lutins les plus âgés de la Ronde et, après le camp, tu passes chez les guides Aventures ! Pas évident de changer de groupe après 4 ans passés chez les lutins ! Tu es devenu un as de jeux d'approche, la gestion de ta sizaine n'a plus de secret pour toi, mais surtout, tu te sens bien dans ce groupe et tu ne vois pas comment tu pourrais retrouver une ambiance aussi chouette. Pourquoi aller chez les Aventures ?



des Aventures... Que du bonheur !

D'un autre côté, tu as hâte de voir de nouvelles têtes et de découvrir d'autres activités. Il est grand temps de passer à autre chose ! Tu es sans doute un peu inquiet, et en même temps impatient d'être chez les Aventures. Voilà ce que tu dois savoir pour septembre prochain...

Les Aventures, c'est pour qui ?

C'est pour les filles et les garçons de 11-15 ans. Il y a des Compagnies (c'est le nom du groupe) mixtes ou non. Dans les Unités où il n'existe pas de Chaîne Horizon (c'est le groupe des guides de 15-17 ans), on reste jusque 17 ans chez les Aventures.

Que vivras-tu chez les Aventures ?

Tu ne feras plus partie d'une sizaine mais d'une patrouille. Comme à la Ronde, la vie chez les Aventures est ponctuée de moments de fête. La première fête, ce sera ton exploit : c'est un moment d'accueil où tu montres un de tes talents aux autres guides. Tu pourras choisir ce que tu veux faire : réaliser un blog avec des photos d'une réunion, apprendre une danse folklorique à la Compagnie, cuisiner ton plat préféré... Chez les Aventures, au fil des réunions, tu apprendras plein de techniques : t'orienter avec une carte et une boussole, cuisiner avec des éléments de la nature, réparer ton vélo, animer une veillée pour la Compagnie... Tu pourras aussi passer des badges et progresser ainsi à travers les Contrées.

Un moment fort : le camp !

Chez les Aventures, le grand camp se fait sous tente. Tu dormiras avec ta patrouille et vous ferez des constructions : des lits, une table, une cuisinière... Pendant 10 jours, c'est vraiment la vie au grand air ! Durant ton premier camp, on te demandera de réaliser des « défis personnalisés ». Ce sont des petites actions destinées à te valoriser aux yeux de tous. Ils servent à montrer ce que tu peux apporter à la Compagnie. Tu recevras alors ton totem, qui est le nom d'un animal qui te ressemble. Le camp suivant, tu recevras ton quali. Le quali met en évidence un trait de caractère, une qualité que tu as. Pendant le camp, tu découvriras aussi le hike de patrouille...

Il y a encore plein d'autres choses extraordinaires que tu vivras, mais on ne va pas tout te dévoiler, à toi de les découvrir !

Nous te souhaitons déjà un bon passage chez les guides Aventures et un super dernier camp lutin !

Economat GCB

Le grand camp arrive... Aux économats, tu trouveras tout le matériel nécessaire, ainsi que de bons conseils...

Gourde 0,6 l
à partir de **8,20 €**

Bassin de toile
9,20 €

Petit sac à dos
9,90 €

Foulard
à partir de
5,45 €

Croix de promesse
Iutin
1,90 €

Sac à dos
Routard
55 litres
44,90 €

Nœud de foulard tressé
2,40 €

Sac de couchage
à partir de
22,90 €

Matelas gonflable
Alice
19,90 €

Chaussures de marche
à partir de
44,90 €

Tu peux consulter les adresses et heures d'ouvertures sur le site www.guides.be/rubrique économats.

Réalisation et coordination : Céline VAN HÉE • Illustrations : Marion SERVAIS
Réalisation et conception graphique : Françoise WÉRY (équipe Communication & Publications GCB)